

Nazwa przedmiotu: <b>Podstawy mediów cyfrowych 1</b>		Kod przedmiotu: <b>GA.SJO304</b>
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: <b>Instytut Nowych Mediów i Kompozycji</b>		
Nazwa kierunku: <b>grafika</b>		
Forma studiów: <b>Jednolite magisterskie, Stacjonarne</b>	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: podstawowe	Rok / semestr: II / 3	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	dr Piotr Gryz
Wymagania wstępne	Podstawowa umiejętność obsługi komputera osobistego.
Forma zaliczenia	zaliczenie
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Wykład z wykorzystaniem środków audiowizualnych Ćwiczenia laboratoryjno-warsztatowe Konsultacje

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Zapoznanie z podstawowymi cechami, właściwościami i parametrami szeroko pojętego obrazu generowanego i przetwarzanego cyfrowo.
2.	Zdobycie podstawowych umiejętności dotyczących technicznego przygotowania statycznych i kinetycznych obrazów cyfrowych dla różnych potrzeb (video, projekcje, druk).
3.	Uzupełnienie i poszerzenie wiedzy i praktycznych umiejętności posługiwania się sprzętem i oprogramowaniem służącym do kreacji w obszarze mediów cyfrowych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Zna rozumie podstawy kreacji artystycznej umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w zakresie podstawowych koncepcji sztuki nowych mediów w kontekście twórczości indywidualnej, a także funkcjonowania w określonej rzeczywistości zawodowej grafika-artysty.	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_W07a. <b>Metody weryfikacji:</b> C: Zaliczenie na ocenę Przegląd prac
Umiejętności	
potrafi posługiwać się warsztatem artysty-grafika lub artysty projektanta multimedialnego w zakresie technik manualnych i podstawowych elektronicznych technik kreacji i przetwarzania obrazu statycznego i kinetycznego	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_U09b <b>Metody weryfikacji:</b> C: Zaliczenie na ocenę Przegląd prac
Kompetencje społeczne	
posiada kompetencje merytoryczne i praktyczne zakorzenione w obrębie uprawianej dyscypliny artystycznej, rozumie	<b>Symbol:</b>

znaczenie myślenia i działania w sposób efektywny i przedsiębiorczy	<b>Efekty kierunkowe:</b> GJ_K01... <b>Metody weryfikacji:</b> C: Zaliczenie na ocenę Przegląd prac
---	---

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi</b>	
udział w ćwiczeniach laboratoryjnych	20
udział w dyskusjach projektowych	14
udział w wykładach	8
udział w zaliczeniach	2
<b>Samodzielna praca studenta</b>	
samodzielne studiowanie tematyki wykładów	2
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	2
wykonanie ćwiczeń/prac domowych	2
przygotowanie do zaliczenia lub egzaminu z przedmiotu	1
analiza i sformułowanie założeń projektowych	1
realizacja projektów	8
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	60
<b>Liczba punktów ECTS</b>	2

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2025 Z	Ćwiczenia	Cechy obrazu cyfrowego. Obraz rastrowy a wektorowy. Renderowany obraz 3D (środowisko mieszane)	<b>Liczba godzin:</b>	6
			<b>Cele:</b>	1
			<b>Efekty uczenia się:</b>	
		Zapis cyfrowy obrazu. Modele reprezentacji koloru, przestrzeń barw, głębia bitowa. Formaty zapisu obrazu. Stratne i bezstratne metody kompresji.	<b>Liczba godzin:</b>	6
			<b>Cele:</b>	1
			<b>Efekty uczenia się:</b>	
		Podstawowe pojęcia dotyczące obrazu statycznego i kinetycznego. Podstawowe zasady konstruowania utworu audio-video..	<b>Liczba godzin:</b>	30
			<b>Cele:</b>	2
				1
				3
			<b>Efekty uczenia się:</b>	
		Omówienie przykładowych narzędzi programowych do edycji i korekty	<b>Liczba godzin:</b>	18

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2025 Z	Ćwiczenia	Zaliczenie na ocenę	80
		Przegląd prac	20

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2025 Z	„W mgnieniu oka. Sztuka montażu filmowego” (wybór), Murch Walter, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2006	„Nowe media”, I. Grant, J. Dovey, K. Kelly, M. Lister, S. Giddings, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2009 „Film. Video. Multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej”, R. W. Kluszczyński, Instytut Kultury, Warszawa 1999 „Nowe media a tradycyjne środki przekazu”, red. Piotr Drzyzga, Maternus Media, Tychy, 2007 Magazyny: “2D+3D”, “Computer Arts”, Internet

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane